

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN CERGAM LUDRUK OF SURABAYA SENI MENGHIBUR RAKYAT



Disusun oleh:

**WIESKE ARIESDHANY
0954010050**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
2013**

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN CERGAM LUDRUK OF SURABAYA SENI MENGHIBUR RAKYAT



Disusun oleh:

**WIESKE ARIESDHANY
(0954010050)**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
2013**

PERANCANGAN CERGAM
LUDRUK OF SURABAYA
SENI MENGHIBUR RAKYAT

TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh
Gelar Sarjana Teknik (S-1)

JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Disusun oleh :

WIESKE ARIESDHANY

(0954010050)

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”
JAWA TIMUR
2013**

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN CERGAM
LUDRUK OF SURABAYA
SENI MENGHIBUR RAKYAT

Dipersiapkan dan disusun oleh

WIESKE ARIESDHANY
0954010050

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal : 11 Desember 2013

Pembimbing I

Penguji I

Septi Asri Finanda, S.Pd., M.Sn.

NPT. 3 8709 13 0363 1
Pembimbing II

Aditya Rahman Yani, ST, M.Med.Kom

NPT. 3 8109 10 0303 1
Penguji II

Aryo Bayu W. ST., M.Med.Kom

NPT. 3 8312 10 0304 1
Ketua Jurusan

Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn

NPT. 3 8511 13 0353 1
Koordinator

Heru Subiyantoro, ST., MT.

NPT. 3 7102 96 0061 1

Aditya Rahman Yani, ST, M.Med.Kom

NPT. 3 8109 10 0303 1

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana (S1)
Tanggal :

Dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Ir. Naniek Ratni Juliardi AR., M.Kes.

NIP. 19590729 198603 2 00 1

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam Naskah Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Tugas Akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No.20 Tahun 2003, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70)

Surabaya, 10 Desember 2013

Wieske Ariesdhany

ABSTRAKSI

Surabaya sangat dikenal dengan kesenian drama Ludruk, walaupun Kota Surabaya bukan menjadi tempat lahirnya kesenian Ludruk tetapi menjadi Kota yang mengembangkan nama Ludruk. Remaja Kota Surabaya mulai mengenal Ludruk dengan baik. Hingga remaja membentuk sebuah komunitas Ludruk remaja untuk mengenalkan kembali kepada masyarakat luas. Sayangnya, cara yang digunakan oleh remaja membuat lunturnya kesenian yang sangat tradisional ini. Remaja pecinta Ludruk kurang memahami bagaimana pertunjukkan Ludruk yang sebenarnya. Maka dari itu pentingnya terdapat sebuah wadah informasi baru untuk remaja. Inovasi yang membuat remaja tertarik sehingga mau kembali mempelajari bagaimana kesenian Ludruk.

Buku cergam merupakan salah satu media yang membantu mengembalikan kembali informasi yang benar mengenai Ludruk. Dengan sentuhan ilustrasi membuat buku bacaan lebih *attractive*. Menggunakan jenis ilustrasi *realis* dengan teknik *coloring composite*. *Tone* warna yang digunakan dalam perancangan buku cergam menggunakan tone warna pastel atau vintage.

Buku cergam ditujukan kepada remaja pecinta Ludruk. Remaja dengan rentan usia 18 hingga 21 tahun, yaitu remaja akhir. Remaja pada usia ini merupakan remaja pada fase beranjak dewasa. Sifat fase remaja akhir lebih aktif dan menyukai hal yang baru. Pria maupun wanita menjadi target segmen dari buku cergam.

Hasil analisis riset ditemukan bahwa *keyword* yang digunakan dalam perancangan cergam adalah “Seni Menghibur Rakyat”. Dari *keyword* yang diturunkan menjadi konsep perancangan dan judul buku adalah “Ludruk of Surabaya”. Isi buku menjelaskan informasi mengenai Ludruk. *typografi* yang digunakan untuk *headline* menggunakan *typografi vernacular*. Ukuran buku cergam Ludruk Surabaya adalah 15x22 cm dengan 144 halaman 72 lembar. Dengan *tone* warna *vintage*. Media pendukung dalam perancangan ini adalah pembatas buku, kaos, cd, dan *ballpoint*.

ABSTRACT

Surabaya is known for the drama Ludruk. although Surabaya not be the birthplace of art Ludruk but become cities that develop the name of Ludruk. Teens getting to know the city of Surabaya Ludruk well. To young people to form a community ludruk theater teenagers to introduce returned to the society widely. Unfortunately, the way that is used by young people to erase art that is very traditional. Young people lover ludruk theater hard to understand how ludruk theater performances that actually. Hence the importance of new information there is a container for teens. Innovation that make young people are interested in that want to come back to learn how arts ludruk theater.

The storybook is one of the media, which help restore information is the truth about ludruk theater. With a touch illustrations make reading books more attractive. Using this type of realist illustration techniques with coloring composite. Tone colors used in the design books storybook using tone pastel colors or vintage.

The storybook aimed to teach teenagers ludruk theater lovers. Young people with more vulnerable age of 18 to 21 years, the young people the last hit. Young people in this age group is young people in the second phase were growing adults. The last phase teenagers more active and loves it would be a new one. Men and women to target segment of the book storybook.

Results of the analysis research found that which is used in the design storybook is "Art Entertain People". From the sent down to design concept and the title is "Ludruk of Surabaya". The contents of the book explains information about ludruk typographic tools that are used to. headline typographic tools using vernacular. Book size storybook ludruk theater Surabaya is 15x22 cm with 144 main 72 sheets. With tone colors vintage. Media explored in supporting design is book dividers, t-shirts, cd, and ballpoint tip.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat-mu ya Allah, atas segala limpahan rahmat dan berkahnya, sehingga atas izin-Nya, laporan Tugas Akhir ini dapat penulis selesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Laporan Tugas Akhir ini disusun berdasarkan Tugas Akhir yang saya lakukan dengan judul “Perancangan Buku Cergam Ludruk of Surabaya Seni Menghibur Rakyat”. Dalam Penyusunan laporan ini, penulis banyak menerima bantuan baik moril maupun materiil yang tidak lepas dengan adanya dukungan dari berbagai pihak. Atas bantuan dan dukungan tersebut, penulis benar-benar mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Ir. Naniek Ratni JAR., M.Kes. selaku Dekan Fakultas Teknik Sipil & Perencanaan UPN “Veteran” Jawa Timur.
2. Bapak Heru Subiyantoro, ST., MT. selaku Kepala Jurusan Desain Komunikasi Visual yang selalu memberi semangat penulis untuk menjalani proses Tugas Akhir sebagai bentuk penyelesaian dalam pendidikan yang bergelar S1.
3. Ibu Septi Asri Finanda, SPd., M.Sn. selaku Dosen pembimbing pertama yang membantu saya untuk memperjuangkan perancangan yang telah penulis ambil sebagai judul Tugas Akhir.
4. Seluruh Dosen Desain Komunikasi Visual UPN “Veteran” Jawa Timur dan seluruh staff pengajar yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama penulis mengikuti perkuliahan.
5. Keluarga besar penulis yang banyak memberi bantuan materi dan selalu menyemangati serta mendoakan penulis selama dalam proses pendidikan di UPN “Veteran” Jawa Timur.
6. Seluruh Mahasiswa dan Mahasiswi UPN “Veteran” Jawa Timur khususnya jurusan Desain Komunikasi Visual angkatan 2009 yang telah banyak membantu dan memberi *support* dalam menyelesaikan Tugas Akhir.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun bagi penulis sangat diharapkan. Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Surabaya, 10 Desember 2013

Penyusun

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	vi
-------------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR	x
----------------------------	----------

DAFTAR TABEL	xiii
---------------------------	-------------

BAB I PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang	1
1.1.1	Buku Cerita Bergambar Perkembangan Ludruk di Surabaya	3
1.2	Identifikasi Masalah	8
1.3	Rumusan Masalah	9
1.4	Tujuan	9
1.5	Batasan Masalah	9
1.6	Manfaat	10
1.6.1	Manfaat Akademis	10
1.6.2	Manfaat Praktis	10
1.7	Metode Perancangan	10
1.8	Skema Perancangan	11

BAB II STUDI EKSISTING DAN PUSTAKA

2.1	Landasan Teori	12
2.1.1	Buku	12
2.1.2	Jenis-Jenis Buku	13
2.1.3	Struktur Buku	14
2.2	Cergam	15
2.2.1	Definisi Cergam	15
2.2.2	Fungsi dan Peranan Cergam	16
2.2.3	Jenis-jenis Cergam	16
2.3	Tinjauan Desain Komunikasi Visual	17
2.3.1	Definisi Desain Komunikasi Visual	17
2.4	Teori Persepsi	18

2.4.1	Gestalt	20
2.5	Teori Layout	22
2.6	Tipografi	24
2.7	Teori Warna	25
2.8	Ilustrasi	30
2.8.1	Unsur-unsur Ilustrasi	30
2.9	Realisme	33
2.9.1	Sejarah realism	33
2.10.2	Perkembangan Ludruk di Surabaya	33
2.10	Studi Literatur Tentang Ludruk	33
2.10.1	Pengertian Ludruk	34
2.11	Studi Eksisting	35
2.11.1	Childcraft Holiday and Birthdays	35
2.12	Studi Komparator	37
2.12.1	Ludruk “Lakon Ludruk Jawa Timur”	37
2.13	Studi Kompetitor	38
2.13.1	Srimulat	38
 BAB III METEDOLOGI PERANCANGAN		
3.1	Definisi Judul dan Sub Judul	41
3.1.1	Definisi Judul	41
3.1.2	Definisi Buku Cerita Bergambar	41
3.1.3	Definisi Ludruk Surabaya	42
3.2	Teknik Sampling	43
3.2.1	Target Audiens	43
3.1.4	Definisi Remaja Pecinta Budaya	43
3.2.2	Populasi	44
3.2.2.1	Target <i>audience</i> Primer	44
3.2.2.2	Target <i>audience</i> Skunder	45
3.2.3	Sample	46
3.3	Jenis dan Sumber Data	47
3.3.1	Data Primer	47

3.4	Metode Perancangan	49
3.4.1	Sumber Data	50
3.3.2	Data Sekunder	50
3.4	Kerangka Berpikir	51

BAB IV KONSEP DESAIN

4.1	Hasil Analisa riset	52
4.1.2	Hasil Analisa Wawancara	53
4.2	Segmentasi	54
4.3	<i>Unique Selling Proposition</i>	58
4.4	Konsep Keyword	59
4.5	Penjabaran Konsep	60
4.5.1	Deskripsi Konten/Isi	60
4.6	Ukuran Buku	62
4.7	Strategi Komunikasi	62
4.8	Strategi Visual	63
4.8.1	Layout	63
4.9	Warna	65
4.10	Tipografi	66
4.11	Ilustrasi	67
4.12	Konsep Perancangan Media Pendukung	68
4.13	Studi Visual	69
4.13.1	Gaya Gambar	69
4.13.2	Alternatif Gambar	75
4.14	Estimasi Harga Penerbit Bentang Pustaka	80
4.15	Estimasi Harga Cetak Pribadi dalam Satuan	81

BAB V IMPLEMENTASI DESAIN

5.1	Cover Buku	82
5.2	Sub Cover	83
5.3	Halaman Buku	83
5.3.1	Halaman Sub bab	83
5.3.2	<i>Introduction</i>	84

5.3.3	Daftar Isi	85
5.3.4	Opening	85
5.3.5	Isi Buku	86
5.3.6	Isi Buku Perkembangan	87
5.3.7	Isi Buku Ciri Pertunjukkan	88
5.3.8	Isi Buku Cerita	89
5.3.9	Isi Buku Item Ludruk	90
5.3.10	Potret Tokoh Ludruk	91
5.3.11	Ucapan Terimakasih dan Daftar Pustaka	92
5.3.12	Biografi Penulis	92
5.4	Media Pendukung	93
5.4.1	Poster	93
5.4.2	Pembatas Buku	94
5.4.3	Cd video Ludruk	94
5.5	Marchandise	95
5.5.1	Ballpoint	95
5.5.2	Notes atau Buku Catatan	95
5.5.3	Kaos	96
5.6	X – Banner	97
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN		
6.1	Kesimpulan	98
6.2	Saran	98
KEPUSTAKAAN		99
LAMPIRAN		100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Skema Perancangan	12
Gambar 2.1	Similaity	22
Gambar 2.2	Proximity.....	23
Gambar 2.3	Closure	23
Gambar 2.4	Continuity.....	24
Gambar 2.5	Figure - Ground.....	24
Gambar 2.6	Teori warna	30
Gambar 2.7	Harmoni warna vintage.....	31
Gambar 2.8	Contoh foto ludruk dan warna.....	32
Gambar 2.9	Contoh ilustrasi realis	34
Gambar 2.10	Contoh ilustrasi teknik gambar tangan	35
Gambar 2.11	Contoh ilustrasi teknik gambar tangan	36
Gambar 2.12	Childcraft Holiday and Birthdays.....	39
Gambar 2.13	Contoh isi buku ilustrasi Childcraft.....	39
Gambar 2.14	Buku Henrikus Supriyanto.....	40
Gambar 2.15	Buku James Danandjaja.....	42
Gambar 2.16	Ilustrasi dan foto dari buku James Danandjaja.....	43
Gambar 4.1	Dokumentasi <i>Consumer Journey</i>	61
Gambar 4.2	layout majalah coca-cola.....	68
Gambar 4.3	Sample Warna Ludruk.....	69
Gambar 4.4	Hasil <i>Survey kuisisioner</i>	72
Gambar 4.5	Contoh gambar <i>realis</i> tokoh ludruk.....	73
Gambar 4.6	Contoh gambar <i>realis</i> tokoh ludruk.....	75
Gambar 4.7	Contoh gambar anatomi tangan.....	76
Gambar 4.8	Foto ekspresi tokoh ludruk.....	77

Gambar 4.9	Typografi Ludruk of Surabaya	78
Gambar 4.10	Ornamen.....	79
Gambar 4.11	Alternatif gaya gambar	80
Gambar 4.12	Alternatif anatomi tangan.....	81
Gambar 4.13	Alternatif typografi	82
Gambar 4.14	Alternatif ornamen.....	83
Gambar 4.15	Layout	83
Gambar 4.16	Alternatif cover.....	84
Gambar 5.1	Cover.....	87
Gambar 5.2	Sub cover.....	88
Gambar 5.3	Sub bab.....	89
Gambar 5.4	Introduction	89
Gambar 5.5	Daftar isi.....	90
Gambar 5.6	Opening.....	91
Gambar 5.7	Sejarah.....	92
Gambar 5.8	Perkembangan	93
Gambar 5.9	Ciri pertunjukkan.....	94
Gambar 5.10	Cerita Ludruk	95
Gambar 5.11	Introduction	96
Gambar 5.12	Potret tokoh Ludruk.....	96
Gambar 5.13	Ucapan terimakasih dan datar pustaka.....	97
Gambar 5.14	Biografi penulis	97
Gambar 5.15	Poster.....	98
Gambar 5.16	Pembatas buku.....	99
Gambar 5.17	Cd.....	99
Gambar 5.18	Ballpoint.....	100
Gambar 5.19	Notes	100

Gambar 5.20	Kaos	101
Gambar 5.21	Xbanner	102

DAFTAR TABEL

Table 3.1 Tabel Kerangka Berpikir	55
Tabel 4.1 Tabel Consumer Journey	61

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Surabaya merupakan salah satu kota terbesar di pulau Jawa. Kota Surabaya merupakan ibukota dari provinsi Jawa Timur. Surabaya yang ramai akan penduduk, baik dari dalam hingga di luar Kota Surabaya lebih mengetahui sebutan Kota tersebut dengan sebutan Kota Pahlawan. Nama Kota Pahlawan didapatkan atas kegigihan perjuangan para pahlawan pada zaman penjajahan. Selain itu, di kota besar ini merupakan salah satu pusat bisnis, perdagangan, industri dan pendidikan.

Surabaya tidak diketahui sebagai Kota Pahlawan. Surabaya menjadikan salah satu kota yang turut melestarikan budaya turun temurun yang wajib untuk tetap dilestarikan. Budaya yang hingga saat ini dilestarikan, menjadikan para penerus bangsa yang tetap mengetahui keberadaan kebudayaan Kota Surabaya. Pemerintah Kota Surabaya tetap mendirikan sebuah panggung pertunjukan untuk para pecinta budaya untuk mengapresiasi budaya yang dimiliki Kota Surabaya ini.

Kesenian Ludruk merupakan salah satu kesenian yang dimiliki oleh Kota Surabaya. Pada era *modern*, banyak diantara penerus bangsa yang mengetahui keberadaan Ludruk karena Pemerintah Kota Surabaya yang mulai aktif kembali dengan mengadakan *event* kebudayaan dan menghadirkan Ludruk salah satunya sebagai pengisi acara. Berdasarkan hasil wawancara mendalam dengan Mas Deden pada Rabu 3 Maret 2013 di Taman Hiburan Rakyat, salah satu pengurus *Ludruk THR Surabaya* mengatakan bahwa, isu tentang remaja yang kurang memperhatikan budaya itu kurang tepat, karena banyak diantara remaja tahu dan peduli akan perkembangan kesenian kota yang terus ada sampai saat ini di era *modern*. Tetapi bagaimana cara para remaja mengembangkan kembali budaya yang dimiliki bagi tiap kota yang patut untuk tetap dilestarikan keberadaannya.

Ludruk merupakan salah satu kesenian tradisional yang berkembang cukup pesat di Kota Surabaya. Sejarah ludruk sampai saat ini menjadikan sebuah pertanyaan. Pak Susanto merupakan salah satu *travesty* Ludruk THR pada tanggal 3 Maret 2013 sebagai salah satu narasumber mengatakan diantaranya bahwa Ludruk berasal dari kota Surabaya, tetapi ada yang mengatakan bahwa ludruk berasal dari Kota Jombang. Menurut Dukut Imam Widodo dalam bukunya yang berjudul *Soerabaia Tempo Doeloe* '(2002 : 99),

“Ludruk berasal dari bahasa Belanda. Pada masa itu banyak anak-anak Belanda muda yang senang menonton. Mereka berkata kepada teman-temannya ”*Mari kita leuk en druk.*” Artinya yang penting *enjoy, happy* sambil menonton pertunjukan yang luar biasa ini.”

Nama Ludruk di era *modern* mulai terkikis. Tokoh ludruk menganggap bahwa tidak ada lagi generasi yang akan meneruskan perjuangan para tokoh Ludruk mempertahankan kesenian tradisional. Tidak ada penerus membuat tokoh Ludruk menjadi pasrah akan keadaan. Saat ini banyak generasi muda kota Surabaya yang sanggup menggantikan tokoh ludruk yang telah terlebih dahulu mengenal panggung ludruk. Tetapi sangat disayangkan, tidak sedikit juga para tokoh ludruk yang terlebih dahulu bergabung dalam kesenian Ludruk tidak menyukai gaya panggung daripada generasi muda, karena dianggap terlalu *modern* dan tidak sesuai dengan kaidah Ludruk yang sudah ada. Menjadikan pola pikir untuk seniman ludruk senior bahwa tak ada lagi generasi muda yang mampu menggantikan aksi panggung Ludruk kembali.

Pemain remaja Ludruk mempunyai cara panggung tersendiri saat menunjukkan penampilan diatas panggung Ludruk. Dengan pertunjukan yang lebih *modern* membuat citra ludruk terkesan modern dan tidak lagi terlihat tradisional. Penampilan *modern* membuat berbeda dengan penampilan ludruk yang sudah ada dan lebih tradisional. Anggapan masyarakat bahwa, remaja telah merubah identitas ludruk yang asli. Seperti yang dituturkan oleh salah seorang penggemar ludruk, Yuli penjaga perpustakaan *C20* Surabaya, pada tanggal 19 April 2013.

“Ludruk sekarang lebih pada ludruk *modern*, mereka menggunakan lagu-lagu berbahasa inggris dan ada iringan *band* saat penampilannya. Berbeda dengan apa yang ada pada zaman dahulu, yang menggunakan gending-gending dari gamelan. Yang ditakutkan anak muda lebih mengenal ludruk yang *modern*, bukan yang tradisional”.

Pemain remaja Ludruk ingin mengubah *image* ludruk yang terkesan kuno dan tradisional. Tidak mengurangi unsur tradisional yang ada pada identitas Ludruk. Tetapi menjadi banyak kritikan untuk seniman Ludruk yang lebih dahulu terjun dalam dunia Ludruk dan juga para penggemar Ludruk yang tidak ingin identitas tradisional Ludruk terkikis sampai era mendatang.

1.1.1 Buku Cerita Bergambar Perkembangan Ludruk di Surabaya

Buku dapat didefinisikan sebagai bendel kertas, lembar kertas yang berjilid, bendel kertas yang bertuliskan yang berisi disiplin ilmu tertentu (Berdasarkan Kamus Umum Bahasa Indonesia, 2003 : 86). Buku memiliki berbagai jenis. Salah satu diantara jenis buku adalah buku cerita bergambar. Sering kali buku cerita bergambar atau lebih sering disingkat dengan cergam disebut juga sebagai komik. Definisi yang menjelaskan antara kedua jenis buku tersebut memiliki kesamaan, hanya saja dalam isi yang dihadirkan narasi pada cergam lebih banyak dibandingkan komik.

Buku cerita bergambar merupakan buku yang berisi sebuah narasi yang divisualisasikan oleh gambar atau ilustrasi yang mendiskripsikan mengenai narasi yang dituliskan. Saat membaca isi teks dalam cergam, pembaca tidak perlu berimajinasi kembali saat seperti membaca novel. Melainkan pembaca dapat langsung mengetahui bagaimana gambaran yang didiskripsikan dalam narasi. Selain sebagai penunjang imajinasi, ilustrasi yang dihadirkan dalam cergam juga sebagai penjelas maksud dan tujuan dari penulis.

Penggabungan antara teks dan ilustrasi akan mempermudah pembaca untuk memahami lebih baik mengenai isi buku, karena terdapat ilustrasi yang menggambarkan bagaimana kejadian tersebut dapat berlangsung. Selain itu,

dapat menunjukkan ekspresi dari sebuah ilustrasi yang mendukung teks. Tujuan dari ilustrasi adalah mendramatisir sebuah cerita. Selain itu tujuan ilustrasi pada gambaran di tiap buku berfungsi sebagai penjelas. Buku yang membahas tentang sejarah budaya lebih didominasi oleh teks. Hal tersebut membuat para pembaca sedikit jenuh, cepat lelah dan memilih alternatif lain dibandingkan membaca. Terutama bagi remaja yang memiliki karakteristik berbeda jika dibandingkan dengan orang dewasa.

Buku yang lebih banyak didominasi oleh teks tidak menjadi pilihan remaja untuk membaca. Remaja lebih menyukai buku yang *attractive* dan lebih banyak gambar dibandingkan teks. Hal ini menjadi ide baru bagi saya untuk merancang buku agar remaja yang gemar membaca buku menjadi tidak mudah jenuh pada saat sedang membaca. Dengan cara merancang sebuah buku cerita bergambar yang mengangkat Ludruk sebagai tema dalam perancangan buku cerita bergambar dan menjelaskan kembali mengenai Ludruk.

Perancangan buku cergam akan mengangkat tema perkembangan ludruk di Surabaya. Isi dalam buku cerita bergambar ini, akan menjelaskan seperti apa Ludruk yang kita kenal dengan ketradisionalannya. Mengenalkan kembali sejarah perjalanan hingga perkembangannya di Kota Surabaya. Kemudian menjelaskan pula ciri penting yang menjadi pakem pada penampilan Ludruk. Cerita yang digemari oleh penggemar Ludruk juga dihadirkan sebagai penghibur dalam perancangan buku cerita bergambar. Karena selama ini minim bagi masyarakat khususnya remaja pecinta budaya yang kurang memahami bagaimana Ludruk tradisional yang sesungguhnya.

Remaja pecinta budaya membuat sebuah komunitas baru, yaitu Ludruk remaja. Komunitas Ludruk remaja beranggotakan anak muda yang memiliki jiwa seni dan ingin agar kesenian yang ada pada wilayahnya tetap dilestakan hingga di era *modern*. Cara yang digunakan oleh komunitas remaja memiliki perbedaan saat mereka harus menampilkan pertunjukan tradisional. Pertunjukan Ludruk yang dikenal dengan kuno dan sangat tradisional diberikan sentuhan yang berbeda dari komunitas remaja saat

menampilkan pertunjukkan Ludruk diatas panggung. Perbedaan ini yang membuat hilangnya nilai budaya yang patut untuk dilestarikan. Pertunjukkan tradisional akan tergeser dan kepaahaman generasi penerus bangsa akan berubah apabila yang mereka ketahui adalah penampilan Ludruk *modern*. Identitas Ludruk yang tradisional lambat laun akan hilang.

Tidak sedikit seniman yang terlebih dahulu berkecimpung di dunia ludruk memberi kritikan, karena menganggap adanya ketidak sesuainan dengan penampilan Ludruk yang seharusnya, karena akan menghilangkan ciri khas dari ludruk yang sudah turun temurun di Kota Pahlawan ini. Menjadi sebuah permasalahan apabila para penerus bangsa ini salah paham dengan penampilan Ludruk yang ada di zaman berkembang, yang dianggap sudah *modern*. Maka dari itu, pentingnya sebuah media yang menjelaskan bagaimana penampilan Ludruk yang sebenarnya. Buku cerita bergambar menjadi salah satu alternatif bagi remaja dalam upaya menginformasi sekaligus mengedukasi bahwa pentingnya menjaga nilai budaya yang tradisional agar tidak terkikis oleh hal *modern*. Dengan cara informasi yang dihadirkan dalam perancangan buku cerita bergambar ini mengenai sejarah Ludruk yang belum pernah diketahui sebelumnya, perkembangan Ludruk di Kota Surabaya, ciri dan pakem yang ada pada Ludruk dan cerita yang menjadi momen yang paling ditunggu oleh masyarakat ketika melihat pertunjukkan Ludruk.

Perancangan buku cerita bergambar merupakan sebuah media yang akan membantu meluruskan kembali kesalah pahaman dalam pemahaman remaja mengenai Ludruk. Khususnya remaja pecinta budaya. Isi dalam perancangan buku cerita bergambar ini tidak bertujuan menghentikan kreatifitas dari remaja yang memiliki inovasi baru bagi kesenian di Kota Surabaya. Melainkan hanya menginformasi sekaligus mengedukasi agar tidak terjadi kesalah pahaman akan teater tradisional.

Isi didalam buku ilustrasi yang akan dirancang akan menjelaskan bagaimana munculnya Ludruk sampai pada perkembangan Ludruk di era modern khususnya di kota Surabaya. Selain itu menginformasikan bagaimana

ciri khas yang utama dalam pertunjukkan Ludruk. Konsep yang diangkat disesuaikan dengan karakteristik dari Ludruk yang tradisional dengan menggunakan jenis ilustrasi *realis* yang membuat gambar atau ilustrasi di dalam buku cerita bergambar menjadi lebih nyata dan *imaginative*. Ilustrasi yang digunakan akan menggunakan teknik ilustrasi *Composite*. Menggabungkan antara gambar manual dan *coloring* menggunakan *digital* dengan warna *vintage* yaitu menggunakan warna tradisional guna mengingatkan kembali remaja pecinta Ludruk akan identitas ludruk yang asli.

Merancang buku cerita bergambar bertujuan sebagai media untuk mengangkat Ludruk, dikarenakan remaja yang kurang suka terhadap buku yang lebih banyak didominasi oleh teks. Remaja lebih menyukai membaca buku yang terdapat gambar didalam penjelasan buku. Berdasarkan kuisioner pada tanggal 16-18 April 2013 yang dibagikan kepada 100 *responden* remaja dari mahasiswa jurusan ilmu sejarah dan sastra Inggris Universitas Airlangga (UNAIR) dan mahasiswa jurusan sendratasik Universitas Negeri Surabaya (UNESA), 80 dari 100 *responden* setuju apabila perkembangan Ludruk diulas kembali dalam bentuk buku cergam.

Dapat disimpulkan bahwa perancangan buku cergam adalah media yang sesuai untuk mengangkat identitas Ludruk. Fungsi dibuat media buku cergam tersebut agar remaja, baik pecinta Ludruk dan yang ingin mengetahui lebih dalam bagaimana penampilan Ludruk untuk lebih menyukai membaca, karena terdapat gambar atau ilustrasi didalam buku yang membuat remaja lebih paham dan tertarik saat dibaca. Sedangkan karakteristik dari buku sendiri merupakan media komunikasi visual yang dikenal secara umum didalam masyarakat. Berdasarkan hasil wawancara mendalam terhadap beberapa narasumber, Mbak Yuli dan Mbak Titan sebagai pegawai di perpustakaan C2O pada tanggal 19 April 2013 kesimpulannya bahwa, buku lebih diminati oleh masyarakat luas karena sifat yang praktis, dapat dibawa kemana saja, dapat dibaca kapan saja, dan kelebihan dari buku dapat dibaca sewaktu-waktu saat ingin membaca buku dan buku adalah sarana yang efektif

untuk mengembangkan pendapat atau gagasan. Selain itu buku juga dapat menyalurkan ilmu dari satu orang ke orang lain tanpa harus bertemu.

Penggunaan ilustrasi dalam tiap lembar halaman juga berfungsi sebagai penunjang daya *imagination* pembaca dan informasi bagaimana gambaran Ludruk sesungguhnya. Ilustrasi didalam buku Ludruk tersebut menggambarkan sosok para pemain Ludruk, setiap tokoh yang mengharumkan nama Ludruk, penampilan Ludruk, serta cerita yang paling ditunggu oleh masyarakat. Teknik penggambaran ilustrasi menggunakan teknik gambar *realis*. Penggunaan teknik ilustrasi *realis* ini digunakan agar ilustrasi yang ditampilkan tidak terlalu kaku dan sesuai dengan karakteristik dari remaja, sesuai dengan hasil kuisioner pada tanggal 16-18 April 2013 yang dibagikan kepada 100 responden remaja dari mahasiswa jurusan Ilmu Sejarah dan Sastra Inggris Universitas Airlangga (UNAIR) dan mahasiswa jurusan Sendratasik Universitas Negeri Surabaya (UNESA)

Layout dan *ornament* yang terdapat dalam buku cerita bergambar ini akan disesuaikan dengan karakteristik dari identitas ludruk. *Layout* mempengaruhi kesenangan dalam membaca sebuah buku, apabila *layout* tersebut sesuai dengan karakteristik dari pembahasan yang dirancang. Semua unsur tersebut akan ditampilkan, bertujuan untuk pembaca agar lebih menikmati dan lebih memahami dalam keadaan dan situasi dari Ludruk. Membuat para pembaca memahami betul bagaimana karakteristik dari Ludruk.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Buku cerita bergambar adalah sebuah media yang sesuai dalam desain komunikasi visual untuk mengangkat identitas dari Ludruk. Karena karakteristik dari buku memiliki sifat yang praktis, dapat dibawa kemana saja, dapat dibaca kapan saja, dan kelebihan dari buku dapat dibaca sewaktu-waktu saat ingin membaca buku dan buku adalah sarana yang efektif untuk mengembangkan pendapat atau gagasan. Selain itu buku

juga dapat menyalurkan ilmu dari satu orang ke orang lain tanpa harus bertemu.

2. Belum ada buku cerita bergambar yang mengangkat kebudayaan di Surabaya. Buku yang beredar lebih pada buku sejarah yang berupa teks tanpa ada ilustrasi.
3. Berdasarkan hasil kuisisioner pada tanggal 16-18 April 2013, 74 dari 100 remaja dari mahasiswa jurusan Ilmu Sejarah dan Sastra Inggris Universitas Airlangga (UNAIR) dan mahasiswa jurusan Sendratasik Universitas Negeri Surabaya (UNESA) anak remaja yang peduli dengan kebudayaan setuju akan pembuatan media buku cergam dalam pengangkatan identitas Ludruk Surabaya.
4. Perlu ada modifikasi dari buku yang berupa teks menjadi buku bacaan yang terdapat ilustrasi didalam guna menjadikan ketertarikan untuk para pembaca terkhususkan bagi remaja pecinta Ludruk.
5. Hasil dari wawancara mendalam dengan tokoh ludruk, masyarakat yang berkecimpung di dunia Ludruk sampai dengan penggemar Ludruk menemukan bahwa remaja pecinta ludruk menjadi target *audience* dari perancangan buku cergam Ludruk.
6. Berdasarkan hasil dari 100 kuisisioner remaja dari mahasiswa jurusan Ilmu Sejarah dan Sastra Inggris Universitas Airlangga (UNAIR) dan mahasiswa jurusan Sendratasik Universitas Negeri Surabaya (UNESA), 82 suara menginginkan teknik ilustrasi *realis*, dan menginginkan kejelasan gambar bertujuan untuk menarik saat dibaca.
7. Kuisisioner yang dibagikan oleh remaja dari mahasiswa jurusan Ilmu Sejarah dan SastraI Universitas Airlangga (UNAIR) dan mahasiswa jurusan Sendratasik Universitas Negeri Surabaya (UNESA) hasil kuisisioner, 70 suara menyukai membaca buku dan menyukai buku yang lebih *attractive*.

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang media komunikasi visual buku cerita bergambar mengenai perkembangan Ludruk di Surabaya periode Ludruk Ngamen – 2013, yang disesuaikan dengan remaja pecinta Ludruk dengan konsep tradisional ?.

1.4 Tujuan

1. Sebagai sarana informasi kepada remaja bagaimana identitas ludruk yang asli.
2. Untuk menjaga dan melestarikan budaya Indonesia terutama kesenian tradisional Surabaya.
3. Mengangkat kembali citra ketradisionalan Ludruk dari sisi sejarah, perkembangan, ciri khas dan cerita yang mulai terkikis.
4. Mengubah pola pikir remaja tentang penampilan Ludruk yang modern untuk tetap melestarikan penampilan ludruk yang tradisional.

1.5 Batasan Masalah

1. Bentuk pengaplikasian dari perancangan komunikasi visual cergam ini berupa buku.
2. Hanya membahas perkembangan ludruk di daerah Surabaya periode Ludruk Ngamen – 2013.
3. Isi didalam buku cergam ini menjelaskan perkembangan ludruk dan unsur apa saja yang digunakan oleh Ludruk.
4. Buku ini ditujukan bagi para pecinta ludruk yang belum tahu bagaimana pertunjukkan Ludruk yang asli, meluruskan penampilan Ludruk yang *modern* dan sejarah perkembangan ludruk di Surabaya periode Ludruk Ngamen – 2013.

1.6 Manfaat

1.6.1 Manfaat Akademis

1. Menambah referensi untuk mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Pembangunan Nasional (UPN) Jawa Timur dalam melakukan perancangan terutama perancangan buku cerita bergambar.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bertambah informasi tentang Ludruk di Surabaya.
2. Kembalinya generasi muda yang peduli akan nilai kebudayaan.
3. Sebagai bentuk informasi dan edukasi bahwa kesenian ludruk tetap berdiri sampai era modern ini.
4. Menjaga nilai budaya yang sudah ada dan berkembang dimasyarakat.
5. Meningkatkan pengembangan kebudayaan dalam media buku cerita bergambar.

1.7 Metode Perancangan

1. Studi pustaka : Yaitu mengumpulkan informasi yang diperlukan mengenai perkembangan ludruk di Surabaya serta mengenai buku cerita bergambar melalui literatur buku, buku elektronik, forum diskusi di internet, dan surat kabar.
2. Observasi lapangan : Mencari dan meneliti data–data berupa informasi secara verbal maupun non verbal langsung kepada objek yang dituju.
3. Wawancara mendalam : Melakukan *interview* langsung kepada narasumber yang berkaitan guna mendapatkan informasi yang akurat mengenai perkembangan ludruk di Surabaya.

1.8 Skema Perancangan



Gambar 1.1: Skema Perancangan

(Sumber : wieske ariesdhany, 20 April 2013)